

從網路電玩熱潮探討創造力

陳勇祥

高雄市立鹽埕國中教師

摘要

本文主要在探討網路電玩是否能提昇學生的創造力，並分析網路熱潮所帶來的影響及探討其能運用創造力的可行性，提出個人見解。

關鍵詞：網路電玩、創造力

壹、前言

一位國中畢業後未繼續升學的青少年勇奪網路電玩冠軍，引發各界諸多討論，更衝擊了多數人對正規教育的看法。此刻，正當九年一貫課程起步及多元智慧理論的普遍提倡，對於教育的影響層面逐漸擴大，使得我們不得不正視網路世界所存在的問題，以及承認它早已是學生生活的一部份。

網路資訊的普及迅速，成為知識經濟時代來臨的重要因素。而在網路電玩遊戲中闖出一片天，更再次衝擊著社會大眾對學校教育的高度期望，甚至認為正規教育阻礙了學生的創造思考能力，低估了學生在其他方面的潛能。

面對這波抵擋不了的網路熱潮，教育部已積極推動資訊教育融入中小學各科教學等相關活動，並極力推動創造力教學，期望培養具有創造思考能力的「E世代」師生。

貳、為何要推動創造力教育

科技的突飛猛進，是一群發明家反覆試驗而得出的結果。因此，我們不能只是單方面的灌輸學生知識，而應該在知識理論基礎上鼓勵學生創新、獨立思考、充分發揮想像

力，並勇敢提出新的想法，勇於發表第二種不同的聲音。在行動上鼓勵學生勇於探索、不怕失敗，以及培養冒險、並積極面對挑戰的情意特質。

在資優教育中頗受重視的「獨立研究」，目的在於培養學生獨立思考、批判，並在自行設定主題、尋找適當研究方法的過程中，釐清所欲探討的問題，找出答案或結果。這是訓練資優學生產出知識、批判知識、釐清價值、重組經驗的一種過程，訓練學生自行研發或締造成果的學習歷程。「獨立研究」即在幫助學生主動探討、思考知識，期望成為知識的發明家。人類文明史上的許多哲學家、科學家、教育家、數學家所提出的理論、名言、法則、定理，不就是一代推著一代，反覆思索辯論，甚至推翻了前一位學者的理論，而成為正確客觀的知識。因此，推動創造力教育的目的，無非就是要培養學生主動思考、積極參與、勇於冒險、不怕困難、不怕挫敗的實驗精神，充分展現想像空間，擺脫僵化的思考模式。

創造力的提倡，能夠激發學生思考潛能、發揮創意，改良現有事物，尋求更完美的典型。若能進一步創造發明，改善人類生活，則創造力教育能幫助提升科技的正面意